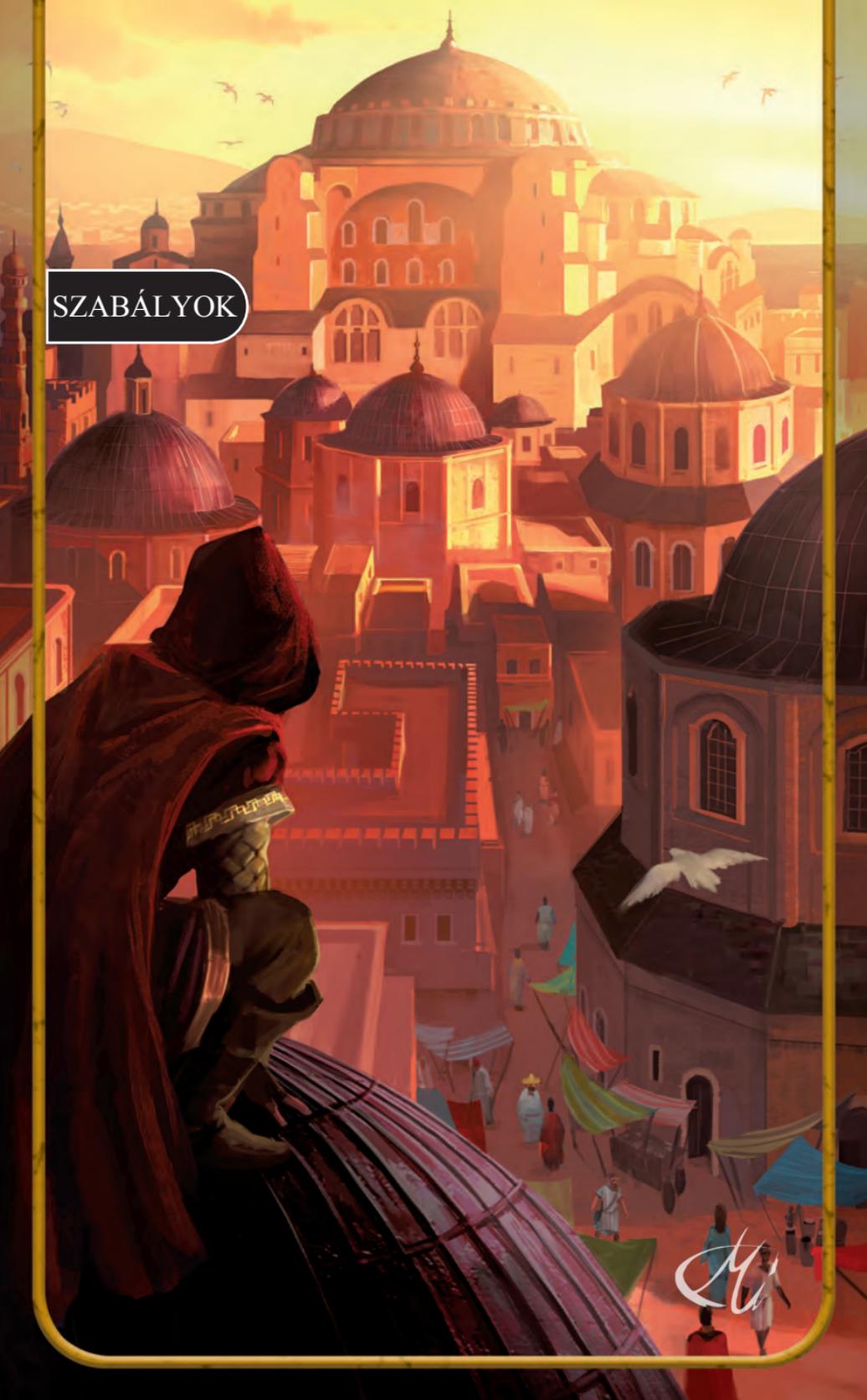


Antoine Bauza

7 WONDERS CITIES™

SZABÁLYOK



My

*“Egy várost nem a falai, hanem a lakosai határoznak meg.”
(Platón)*

Tartalom

- 2 csodatábla
- 2 csodakártya
- 9 I. kori városkártya
- 9 II. kori városkártya
- 9 III. kori városkártya
- 3 céhkártya
- 6 vezetőkártya
- 27 adósságjelző, -1 értékű
- 4 adósságjelző, -5 értékű
- 3 diplomáciajelző
- 1 pontozótömb
- 1 szabálykönyv



Röviden

A 7 Wonders újabb kiegészítője lehetővé teszi, hogy az ókor városait egy újabb szemszögből ismerjük meg. A 27 új kártya vadonatúj épületeket hoz játékba, eddig sosem látott képességekkel. Ez a kiegészítő 3 céhből, 6 vezetőből és 2 csodából áll. A 7 Wonders Cities segítségével egyszerre már 8-an is játszhatunk, és akár csapatokba is rendeződhetünk.

Játéktartozékok

Csodatáblák

A már rendelkezésre álló csodatáblák mellé megkapjuk Petra kincsházát és Bizánc katedrálisát.

Képességeiket a 9. oldalon részletezzük.

Városkártyák

A fekete színű városkártyák új kategóriába fognak tartozni.

A játék során véletlenszerűen adunk belőlük néhányat az I., II. és III. kor kártyáihoz.

Céh és vezetőkártyák

A már rendelkezésre álló céhek és vezetők újabbakkal bővülnek.

Megjegyzés: néhány ilyen kártya csak a Cities kiegészítővel játszható.

A kiegészítő minden kártyája egy maszk szimbólummal van megjelölve, hogy használat után könnyen kiválogathatóak legyenek.

Adósságjelzők

Mostantól fogva a városok pénzt is veszíthetnek és adósságuk keletkezhet, melyeket adósságjelzők fognak jelölni (-1 GyP és -5 GyP).

Diplomáciajelzők

A diplomáciajelzőkkel az új „diplomácia” hatását fogjuk jelölni.

Pontozótömb

A dobozban egy új pontozótömb is található: ennek segítségével már az egyes városkártyák által biztosított, illetve a csapatok által megszerzett győzelmi pontokat is rögzíthetjük.

Előkészületek

Minden karkártyához adjunk hozzá annyit fekete kártyát (a megfelelő korból), ahány játékos játszik.

Magyarázat: A kártyákat véletlenszerűen választjuk ki, anélkül, hogy megnéznénk őket. A megmaradt kártyákat megnézés nélkül félretesszük; a játék során ezeket nem fogjuk használni.

Az új céheket a régiekhez adjuk, de a játékba kerülő céhek száma nem változik (céhek száma=játékosok száma+2).

Az adósság- és diplomáciajelzőket az asztal közepére helyezzük, az érmekkel és a konfliktusjelzőkkel együtt.

Példa: Gabi egy 6 fős játékot készít elő. Az alapjátékból eltávolítja a 7+ jelölésű kártyákat. Véletlenszerűen kiválaszt 6 I. kori városkártyát, 6 II. kori városkártyát és 6 III. kori városkártyát, hozzáadva őket értelemszerűen az I., II. és III. kor kártyáihoz. Ezen kívül további 8 céhkártyát ad a III. kor kártyáihoz.



Játékáttekintés

A játékosok minden kor elején 8 kártyát kapnak (az alapjáték 7 kártyája helyett). Ennek köszönhetően a játékosok minden korban eggyel több kártyát fognak lejátszani.

A játék menetére vonatkozó többi szabály változatlan marad.

Az új kártyák képességeit a következő oldalakon részletezzük, ám két új mechanizmus is részletesebb kifejtést igényel: az adósság és a diplomácia.



Adósság

Ha valaki játékba hoz egy  szimbólummal ellátott kártyát, a játékos minden ellenfele érmét veszít.

Minden ellenfélnek be kell fizetnie a megfelelő összeget a bankba vagy adósságjelzőt kell elvennie minden be nem fizetett érméért. Ezt el is lehet osztani: egy részét kifizetheti érmékben, a másik feléért pedig adósságjelzőket kell elvennie.

A játék végén minden adósságjelzőért győzelmi pontokat fogunk levonni a tulajdonosuktól.

Magyarázat:

- a fizetésre kötelező kártyák sosem lesznek hatással a kártya tulajdonosára.
- a játékosok által elvesztett érmék a bankba kerülnek.
- a felmerült adósságokat nem lehet visszafizetni.

Fontos: a fizetési kötelezettségek mindig egy kör végén merülnek fel, miután a játékosok kijátszották kártyáikat, fizettek a lehetséges vásárlásaikért és/vagy szereztek pénzt...

Példa: Gábor kijátszotta a Búvóhely (Lair) kártyáját. Minden más játékosnak 2 érmét kell majd fizetnie az aktuális kör végén. Jani úgy dönt, kifizeti a 2 érmét: beadja őket a bankba. Gergőnek csak egy érméje van a kincstárában, de úgy dönt, befizeti, hogy csak 1 adósságjelzőt kapjon. Krisztinek van hozzá elég érméje, de úgy dönt, hogy megtartja későbbre: ezért elvesz 2 adósságjelzőt.





Diplomácia

Az a játékos, aki egy  szimbólummal ellátott kártyát hoz játékba, elvesz a bankból egy diplomáciajelzőt és a táblájára helyezi.

JÁTSSZUNK BECSÜLETESEN

Az a helyes, ha bejelentjük játékostársainknak, hogy elveszünk egy diplomáciajelzőt, hogy elkerüljük az esetleges kellemetlen meglepetéseket a következő konfliktus feloldásánál.

A következő konfliktusfeloldásban a játékos nem fog részt venni, és el KELL dobnia a diplomáciajelzőjét. A játékosra úgy tekintünk, mintha jelen sem lenne, ezért nem vesz magához semmilyen konfliktusjelzőt (győzelem- vagy vereségjelzőt). A játékos két szomszédja egymás szomszédjává válik (kizárólag az aktuális konfliktus erejéig), és a rendes szabályok szerint az ő katonai erejüket fogjuk összehasonlítani.

Példa: A játék I. kora során Kriszti játékba hozza a Rezidenciát (Residence). A kor végén Kriszti nem vesz részt a konfliktus feloldásában. Két szomszédja, Gábor és Gergő összehasonlítja katonai erejét, majd magukhoz vesznek egy-egy konfliktusjelzőt, mintha szomszédok lennének.

Magyarázat:

- A játékos több diplomáciajelzőt is magához vehet, de minden konfliktus feloldásánál el KELL dobnia egyet.

- Annak a játékosnak, aki rendelkezik diplomáciajelzővel, a következő konfliktus feloldásánál KÖTELEZŐ használnia azt (még ha az adott játékosnak nagyobb is a katonai ereje, mint szomszédjáié).

Ha a konfliktusok feloldására csak két játékos marad, csak egymással mérik össze erejüket és csak egy jelzőt vesznek magukhoz.

Példa: A II. kor konfliktus feloldásánál Gábor és Jani nem vettek részt (mindketten beadtak egy korábban megszerzett diplomáciajelzőt). Krisztinek nincs diplomáciajelzője, tehát szembe kell nézzen a háborúval. Kriszti és Gergő a szokásos szabályok szerint összehasonlítja katonai erejét. Kriszti győz, de csak egy II. kori győzelemjelzőt vesz el, mivel csak egyetlen ellenfele volt a konfliktusok feloldásának fázisában.

A játék vége

A 7 Wonders alapjátékához hasonlóan a játék itt is a III. fázis konfliktusfázisa után ér véget. A játékosok összesítik civilizációjukért járó pontjaikat és a legmagasabb pontszámot elért játékos lesz a győztes.

Megjegyzés:

- az egyszerűség kedvéért az adósságokat a pontozótömb „érme” sorába is feljegyezhetjük.

- a fekete kártyák pontszámait a fehér kártyákkal (vezetőkkel) számoljuk egybe.

Példa: Gábor 3 adósságjelzővel fejezi be a játékot. Mivel kincstárában 5 érmeje van (1 pont), a pontozótömbre -2 pontot ír (1 pont az érméből -3 az adósságjelzőkből).



A kártyák leírása

**GALAMBDÚC (PIGEON LOFT),
KÉMHÁLÓZAT (SPY RING),
KÍNZÓKAMRA (TORTURE CHAMBER)**



Ezek a kártyák biztosítanak egy  jelet.

A játék végén a játékos minden maszkszimbólumáért cserébe lemásolhatja egyik szomszédjának egy zöld kártyáján látható tudományos szimbólumát.

Magyarázat:

- Ha egy játékos több  szimbólummal is rendelkezik, egy adott kártyát csak egyszer másolhat le, tehát minden  szimbólumért egy másik kártyát másolhat le.
- Egy kártya szimbólumát akkor is lemásolhatjuk, ha a saját városunkban is van egy ugyanolyan kártya.
- Egy játékos két egyforma kártyát is lemásolhat (ha van elég maszkja), ha mindkét szomszédos városában van belőle egy-egy (például egy Műhely (Workshop) kártya a baloldali városban és egy Műhely kártya a jobboldali városban).

Példa: A játék végén Janinak 2 kártyája van, melyen  szimbólum látható. A baloldali városban lévő játékosnak van egy tájoló szimbólummal jelölt zöld kártyája. A jobboldali városban ülő játékos nem játszott ki zöld kártyát. Így Jani első  szimbóluma lemásolja a  szimbólumot, második  szimbóluma azonban haszontalanná válik, mivel nincs több lemásolható szimbólum. Ha a Jani baloldali városban ülő játékosnak lett volna két  szimbólumú zöld kártyája, Jani mindkét maszkja lemásolhatott volna egy  szimbólumot.

**NEMZETŐRSÉG (MILITIA),
ZSOLDOSOK (MERCENARIES),
RÉSZLEG (CONTINGENT)**



Ezek a kártyák több pajzsot biztosítanak, mint az adott korhoz tartozó piros kártyák (2/3/5 pajzsot).

**REJTEKHELY (HIDEOUT),
BÚVÓHELY (LAIR),
TESTVÉRISÉG (BROTHERHOOD)**



Ez a három kártya győzelmi pontokat hoz, és pénzbeli veszteséget okoz: minden más játékosnak 1/2/3 érmét kell befizetnie a bankba annak a körnek a végén, melyben a kártyát kijátszották.

**REZIDENCIA (RESIDENCE),
KONZULÁTUS (CONSULATE),
NAGYKÖVETSÉG (EMBASSY)**



Ez a három kártya győzelmi pontokat és diplomáciajelzőket biztosít.

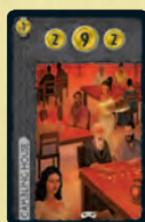
Megjegyzés: a diplomáciajelzők hatása a csapatokra vonatkozó szabályok alkalmazásakor megváltozik.

JÁTÉKBARLANG (GAMBLING DEN)



A játékos elvesz 6 érmét a bankból, majd a játékos két szomszédja is elvesz ugyanannyan 1-1 érmét.

JÁTÉKKASZINÓ (GAMBLING HOUSE)



A játékos elvesz 9 érmét a bankból, majd a játékos két szomszédja is elvesz ugyanannyan 2-2 érmét.

TITKOS KIKÖTŐ (KELETI/NYUGATI)
(CLANDESTINE DOCK (EAST/WEST))



A játékos minden körben 1 érményt kap az első (barna vagy szürke) nyersanyag vásárlásánál, melyet szomszédjától vesz (a szimbólumtól függően a jobb vagy a baloldali szomszédjától). Ez a kedvezmény összevonható egy Piac (Market) vagy egy Kereskedelmi Ügynökséggel (Trading Post): így az első nyersanyag akár ingyen is megvásárolható.

Példa: Janinak van egy Piac és egy Titkos keleti kikötője. Vesz egy szövetet és egy követ a jobboldali (keleti) szomszédjától: a szövet ára 0 érme lesz (1 érményi kedvezmény a Piac miatt és 1 érményi a Titkos kikötő miatt), a kő pedig 2 érmebe fog kerülni. VAGY, 1 érmebe kerül neki a kő (1 érményi kedvezmény a Titkos kikötő miatt), és a szövet is 1 érmebe kerül (1 érményi kedvezmény a Piac miatt).

SÍREMLÉK (SEPULCHER),
KENOTÁFIUM (CENOTAPH)



Ezek a kártyák győzelmi pontokat hoznak, a többi játékosnak pedig 1 érmét be kell fizetnie a bankba minden birtokukban lévő győzelemjelzőért (azok értékétől függetlenül).

ÉPÍTÉSZMÉRNÖKI KABINET
(ARCHITECT CABINET)



Attól a pillanattól kezdve, hogy az Építész-mérnöki kabinet játékba kerül, a játékosnak nem kell nyersanyagokat fizetnie csodája szintjeinek megépítéséért. *Magyarázat: Bizonyos csodaszintek pénzbeli költségéért azonban továbbra is be kell adnunk az érméket (Petra).*

TITKOS RAKTÁR
(SECRET WAREHOUSE)



Ez a kártya minden körben termel a játékosnak egy választása szerinti plusz nyersanyagot azok közül, melyet saját városa termel a barna vagy szürke kártyáin, illetve a csodatáblájának bal felső sarkán. *Magyarázat: A Titkos raktár segítségével a játékos nem duplázhathatja meg egyik nyersanyagának termelését sem a sárga, fehér vagy fekete kártyáiról (Fórum (Forum), Karavánszeráj (Caravansary), Bilkis vagy Fekete piac (Black Market)).*

FEKETEPIAC (BLACK MARKET)



Ez a kártya minden körben termel a játékosnak egy választása szerinti plusz nyersanyagot, melyet saját városa nem termel a barna vagy szürke kártyáiból vagy a csodatáblájának kiinduló nyersanyagából. *Magyarázat: A sárga, fehér vagy fekete kártyák által termelt nyersanyagokat nem vesszük figyelembe.*

ÉPÍTÉSZ SZAKSZERVEZET
(BUILDERS' UNION)

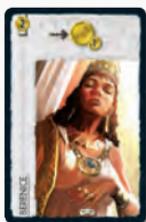


Ez a kártya 4 győzelmi pontot ér, ezen kívül pedig minden más játékosnak 1 érmét kell fizetnie a banknak minden saját, megépített csodaszintje után.

A vezetők leírása

A Leaders és a Cities kiegészítők kompatibilisek, így a 7 Wonderst ezek kombinálásával is játszhatjuk. Ettől függetlenül azt tanácsoljuk, hogy a Cities kiegészítőt először a Leaders nélkül próbáljátok ki.

II. BERENIKÉ (BERENICE)



Attól a pillanattól kezdve, hogy játékba került, a játékos minden alkalommal eggyel több érmét kap, ha bármiért pénzhez jut a bankból. Ez a plusz jövedelem fordulónként legfeljebb 1 érmét hozhat. *Példa: Egy kártya eldobása 4 érmét ad, egy Kocsmá (Tavern) 6-ot, ...* *Magyarázat: Azokat az érméket, melyeket szomszédjainktól kapunk a nyersanyagokért cserébe, nem tekintjük bankból szerzett pénznek.*

Egyiptom királynője. Kleopátra elődje két dologról volt híres: a tiszteletére elnevezett csillagképről és az érméről, melyre az ő képét nyomtatták, és amely a történelemben először ábrázolta egy nő portróját.

CALIGULA (CALIGULA)



A játékos minden korban egy fekete kártyát ingyen építhet meg.

Római császár. Rövid uralkodását gyakran véres időszakként is emlegetik, mivel azt züllöttség és zsarnokság jellemezte, melynek folyamán minden ürügyet szolgáltatott arra, hogy saját dicsőségére emlékműveket emeltethessen.

DIOCLETIANUS (DIOCLETIAN)



Attól a pillanattól kezdve, hogy játékba kerül, Diocletianus 2 érmét hoz minden fekete kártya után, melyet a játékos megépít.

Római császár. Róma összes vezetője közül az ő gazdasági reformjai voltak a legmélyrehatóbbak és azok jártak a legtöbb következménnyel. A középkori nyugaton az ő földtulajdonosokat sújtó adózási rendszerét használták modellként.

DAREIOSZ (DARIUS)



A játék végén minden fekete kártya 1 győzelmi pontot hoz.

Perzsa uralkodó. Viszály és lázadás szítására született. Uralkodását birodalma határán felépített erődítménye örökíti meg. Többnyire Perszeopolisz városának építetőjeként emlékeznek rá.

ASZPÁZIA (ASPASIA)



Amikor Aspázia játékba kerül, a játékos magához vesz egy diplomáciajelzőt. (Ezen kívül Aspázia a játék végén 2 győzelmi pontot is ér.)

Periklész felesége, aki iskolázottságáról és műveltségéről volt híres, melynek köszönhetően olyan szintű tiszteletnek és imádatnak örvendett, hogy még a korabeli filozófusokra és államférfiakra is befolyással bírt.

SEMIRÁMISZ (SEMIRAMIS)



Attól a pillanattól kezdve, hogy játékba került, minden vereségjelző pajzsjelzőnek fog számítani a jövőbeni konfliktus feloldásakor. (A tévedések elkerülése végett helyezük a vereségjelzőket Szemirámisz kártyájára.)

Szemirámisz ötlete Gled Semenjuktól származik, aki azt a Szemirámisz versenyre tervezte.

A céhek leírása

PÉNZHAMISÍTÓK CÉHE (COUNTERFEITERS GUILD)



A kártya 5 győzelmi pontot hoz és minden más játékosnak 3 érmét kell befizetnie.

ÁRNYAK CÉHE (GUILD OF SHADOWS)



Ez a kártya minden fekete kártyáért 1 győzelmi pontot hoz, mely a szomszédos városokban található.



GYÁSZOLÓK CÉHE (MOURNERS GUILD)

A kártya 1 győzelmi pontot hoz a szomszédos városokban található győzelemjelzők mindegyikéért. *Magyarázat: A győzelemjelzők pontértékét (1, 3 vagy 5 pont) nem vesszük figyelembe. A jelzők értéküktől függetlenül hoznak 1-1 pontot a céh tulajdonosának.*

A csodák leírása



Petra kincsháza ◊A◊

Az első szint 3 győzelmi pontot hoz.

A második szint megépítése 7 pénzbe kerül és 7 győzelmi pontot hoz.

A harmadik szint 7 győzelmi pontot hoz.

Petra kincsháza ◊B◊

Az első szint 3 győzelmi pontot hoz és minden más játékosnak be kell fizetnie 2 érmét.

A második szint 14 érmébe kerül és 14 győzelmi pontot hoz.



A bizánci Hagia Szophia ◊A◊

Az első szint 3 győzelmi pontot hoz.

A második szint egy diplomáciajelzőt és 2 győzelmi pontot hoz.

A harmadik szint 7 győzelmi pontot hoz.

A bizánci Hagia Szophia ◊B◊

Az első szint egy diplomáciajelzőt és 3 győzelmi pontot hoz.

A második szint egy diplomáciajelzőt és 4 győzelmi pontot hoz.

Kétszemélyes szabályok

A 2 fős játékra vonatkozó szabályok nem változtak, azonban igényelnek egy kis magyarázatot:

Fizetési kötelezettségek

- Ha a Szabad városnak érmét kell eldobnia, az a játékos dönti el, hogy a város fizet-e vagy adósságba esik, aki éppen azt az adott körben irányítja.
- Ha a Szabad város egy olyan kártyát hoz játékba, mely a többi játékost fizetésre kötelezi, mindkét játékosnak fizetnie kell (ez alól a Szabad várost irányító játékos sem lesz kivétel).

Diplomácia

- Ha a Szabad város egy diplomáciakártyát hoz játékba, nem vesz részt az adott kor katonai konfliktusában, és a két játékos csak egymással küzd meg.

Nyolcszemélyes szabályok

A játékot a következő módosításokkal játszhatjátok 8-an.

Készítsétek elő a játékot 7 főre (szükséges hozzá az alapjátékból az I., II. és III. kor összes kártyája, 9 céh és minden korból 7 fekete kártya).

A korok elején minden játékosnak osszatok 7 kártyát. Minden játékos 6-ot fog kijátszani, ahogyan a 7 Wonders alapjátékában is.

Megjegyzés: A nyolcfős játékmód elsősorban a csapatokban játszott változathoz készült.

Csapatokban játszott változat

4, 6 és 8 játékos esetén a 7 Wonderst most már kétfős csapatokban is játszhatjátok. A csapattársaknak egymás mellett kell ülniük.

Egy kor áttekintése

A játék folyamán a csapattársak szabadon kommunikálhatnak egymással és megmutathatják egymásnak a kezükben lévő kártyákat (beleértve a vezetőket is, ha azt a kiegészítőt is használjuk).

A játékosoknak saját nyersanyagaikat kell felhasználniuk, mielőtt a szomszédjaiktól vásárolnának.

A csapattársaknak tilos:

- megosztani az érméiket,
- kártyát cserélniük,
- nem fizetni az egymás közötti kereskedelemért,
- nyersanyagokat vásárolni egymástól, miközben egy épületet láncépítéssel is le tudnának játszani.

Ha egy játékos olyan kártyát hoz játékba, mely fizetési kötelezettséget okoz, a játékos csapattársának is fizetnie kell.

Csapatjáték esetén a konfliktusok feloldása és a diplomácia eltér a klasszikus játékszabályoktól.

Csapatok közti konfliktusok feloldása

Csapatjáték esetén a csapattagok nem harcolnak meg egymással. Minden játékosnak azzal a szomszédjával kell megküzdenie, aki az ellenfél csapatához tartozik.

Megjegyzés: a konfliktusok feloldása során a kiosztott jelzők megduplázódnak:

- az I. korban a győzelemért 2 darab 1-es értékű győzelemjelző jár,
- a II. korban a győzelemért 2 darab 3-as értékű győzelemjelző jár,
- az III. korban a győzelemért 2 darab 5-ös értékű győzelemjelző jár.
- a vereségért 2 darab -1-es értékű vereségjelző jár.

A csapatok diplomáciája

Az a játékos, aki kijátszik egy  szimbólummal ellátott kártyát, magához vesz egy diplomáciajelzőt a készletből és a táblájára helyezi azt. A következő konfliktus során a játékos továbbra is részt vesz a konfliktusok feloldásában, de ő és ellenfele ezúttal csak egyetlen jelzőt vesznek el kettő helyett. A diplomáciajelzők felhasználása kötelező; használatukat követően eldobásra kerülnek.

Magyarázat: - Egy játékos diplomáciajelzője nem lesz hatással a csapattársára.

- Egy játékos akkor is nyerhet csatát, ha diplomáciajelzőt játszott ki. - Ha egy csapat mindkét tagja játszott ki diplomáciajelzőt, a konfliktus feloldása után mindkettőn csak egy konfliktusjelzőt vesznek magukhoz az ellenfelük katonai erejének megfelelően.

Példa: Gábor és Kriszti egy csapatban játszanak. A III. kor konfliktusfeloldásánál Gábor használ egy diplomáciajelzőt. Elveszti a csatát (ellenfelének magasabb volt a katonai ereje): csak 1 vereségjelzőt (-1) vesz magához, ellenfele pedig csak egyetlen győzelemjelzőt (+5). Tőle függetlenül Kriszti megnyeri a csatát, elvesz 2 győzelemjelzőt (+5), ellenfele pedig 2 vereségjelzőt (-1).

A játék vége

A játékosok összeszámolják győzelmi pontjaikat, a csapatok két tagja pedig összeadja pontszámát. Az a csapat győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Gy.I.K.

K: Ha egy játékos Halikarnasszosz vagy Salamon segítségével egy befejezett korból hoz játékba egy diplomáciát adó kártyát, mi történik?

V: A játékos elveszi a diplomáciajelzőt és a következő konfliktusfeloldásnál fel kell azt használnia.

K: Ha a konfliktusfeloldás során Nero a győzelmeim miatt kétszer jutalmaz meg 2 érmevel, Bereniké (Berenice) 1 vagy 2 extra érmét ad?

V: Csak egy érmét (a konfliktusfeloldás egy különálló fordulónak számít).

K: Bereniké hatása összevonható olyan vezetők hatásával, akik érméket adnak (Hatshepsut, Diocletianus (Diocletian), Vitruvius, stb.)?

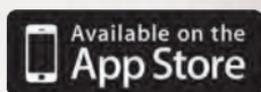
V: Igen, a bankból szerzett érmékért mindig jár 1 jutalom érme, de ez a bónusz körönként legfeljebb 1 lehet (például Hatshepsutért).

K: Csökkenthetem-e Petra szintjeinek költségét Imhotep segítségével?

V: Nem, ő csak a nyersanyagköltségeket csökkentheti.

7 WONDERS COMPANION

A hivatalos alkalmazás!



Készítők

Szerző: **Antoine Bauza** Fejlesztés: „A sombrero-s belgák” azaz **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

Grafika: **Miguel Coimbra**

Elrendezés: **Alexis Vanmeerbeek**

Szabályok lektorálása: **Matthieu Bonin, Sylvain Thomas**

Angol fordítás: **Éric Harlaux**

Angol lektorálás: **Éric & Stephanie Franklin**

Tesztelők: Gil Jugnot, Nicolas Doguet, Damien Desnoud, Matthieu Houssais, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Fanny Zerbib, Ludovic Gaillard, Bruno Goube, Julie Politano, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Jenny Godard, Martin Leclerc, Clarisse Barjou, Thibault Paulevé, Adil Mouhab, Mathias Guillaud, Frédéric Dagené, Dominique Gonzalez, Yves Buttard, Pierre le Runigo, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Dimitri Perrier, Jean-François Dejoie, Romain Loussert, Benjamin David, Poum, Philippe Keyaerts, Dimitri Perrier, a Grenoble-i Társasjátékos Társaság tagjai, a ludinordi és a belgoi játékosok, Thierry Sajou, Stefan -A Kiborg- Brunelle, Diego és a l'Autre Chose játékosai, Eric Hanuise, Jean-Jaques Payot, Tibi, Nadèle Miaou, Alexis K-R2D2, Yoam Fargesse, (Mu)murielle, Cécile-meat-Gruhier és Kevin O'Brien.

Köszönet: Pierre Poissant Marquis, Christophe de Preux

Ezt a kiegészítőt Esteban Bauzának ajánlom, aki a fejlesztés utolsó napjaiban született meg.



A 7 Wonders Cities a
REPOS PRODUCTIONS
játéka.

© REPOS PRODUCTIONS
2012.

MINDEN JOG FENNTARTVA.

Ez az anyag csak magánjellelű szórakozás céljára használható fel.

Telefonszám: + 32 (0) 477 254 518
7, Lambert Vanderveelde Street 1170
Brüsszel - Belgium www.rprod.com

A szimbólumok leírása



Azt a játékost kivéve, aki játékba hozta a kártyát (vagy megépítette a csoda szintjét), minden játékosnak be kell fizetnie a bankba a feltüntetett érmék összegét.

Minden olyan érméért, melyet a játékos nem tud, vagy nem akar befizetni, el kell vennie egy adósságjelzőt.



A játékos elvesz egy diplomáciajelzőt. Az aktuális kor végén a játékos eldobja a jelzőt és nem vesz részt a konfliktusfeloldásban. Így a játékos baloldalán ülő város a játékos jobboldalán ülő várossal fog megharcolni.

Megjegyzés: a diplomáciajelzők hatása a csapatjátékos változatban eltér ettől.



A játék végén a maszk lemásol egy tudományos szimbólumot egy zöld kártyáról, mely a két szomszédos város egyikében található.



A játékosnak körönként 1 érményi kedvezménye van arra a nyersanyagra, melyet először megvásárol a szomszédos városból (a szimbólumnak megfelelően a jobb- vagy baloldali szomszédjától).



A kártya körönként termel a játékosnak egy választása szerinti plusz nyersanyagot azok közül, melyeket már termel a városában a barna vagy szürke kártyáin, illetve a csodatáblája bal felső sarkában.



A kártya körönként termel a játékosnak egy választása szerinti plusz nyersanyagot azok közül, melyeket nem termel a városában a barna vagy szürke kártyáin, illetve a csodatáblája bal felső sarkában.



A kártyát kijátszó játékost kivéve minden játékosnak fizetnie kell a banknak minden birtokában lévő győzelemjelző után 1 érmét.



A kártyát kijátszó játékost kivéve minden játékosnak fizetnie kell a banknak minden megépített csodaszintje után 1 érmét.



A kártya a kijátszása pillanatában 1 érmét hoz minden fekete kártyáért, mely a játékos városában jelen van (beleértve saját magát is). A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot fog hozni minden fekete kártyáért, mely a játékos városában van (beleértve saját magát is).



A kártya a kijátszása pillanatában 1 érmét hoz minden győzelemjelzőért, mely a játékos városában van. A játék végén a kártya 1 győzelmi pontot fog hozni minden győzelemjelzőért, mely a játékos városában van.



A játékos elvesz 6 érmét a bankból. A játékos két szomszédja 1-1 érmét vesz el a bankból.



A játékos elvesz 9 érmét a bankból. A játékos két szomszédja 2-2 érmét vesz el a bankból.



Attól a pillanattól kezdve, hogy ez a kártya játékba került, a játékos csodájának szintjeit nyersanyagköltségeik befizetése nélkül építheti meg.



Ez a kártya 1 győzelmi pontot hoz minden győzelemjelzőért, mely a két szomszédos városban található.

VEZETŐK



Attól a pillanattól kezdve, hogy ez a kártya játékba került, minden bankból elvett pénzösszeg 1 érmével megnő. Ez körönként legfeljebb egy érmét hozhat a játékosnak.



A játékos koronként egy fekete kártyát ingyen építhet meg.



Attól a pillanattól kezdve, hogy ez a kártya játékba került, a játékos minden újabb fekete kártya leépítésekor 2 érmét kap.



A játék végén minden fekete kártya 1 győzelmi pontot hoz.



Attól a pillanattól kezdve, hogy ez a kártya játékba került, a játékos összes vereségjelzője pajzsjelzőnek fog számítani az összes jövőbeli konfliktusfeloldásnál.